



RED FACTION®
GUERRILLA™

volition inc®

THQ®

MODE D'EMPLOI

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter **www.xbox.com/support** ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-











La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-


VIOLENCE

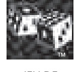

GROS MOTS

PEUR

TENEUR SEXUELLE

STUPÉFIANTS

DISCRIMINATION

JEU DE HASARD


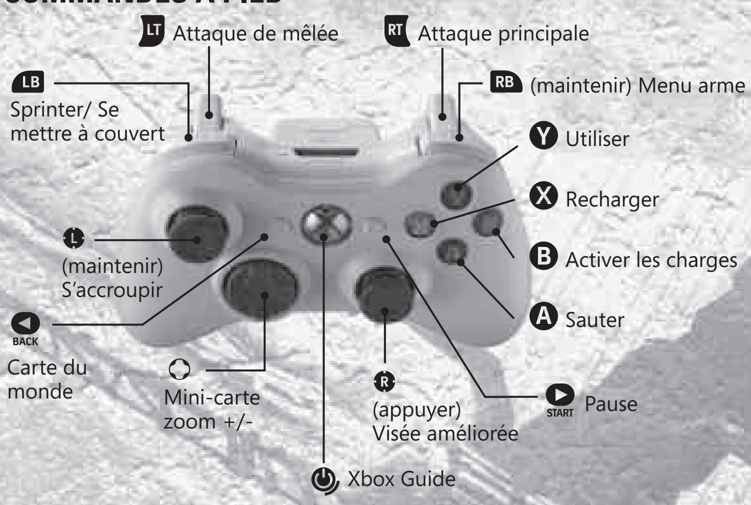


Pour plus d'informations, rendez-vous sur **www.pegi.info** et **pegionline.eu**

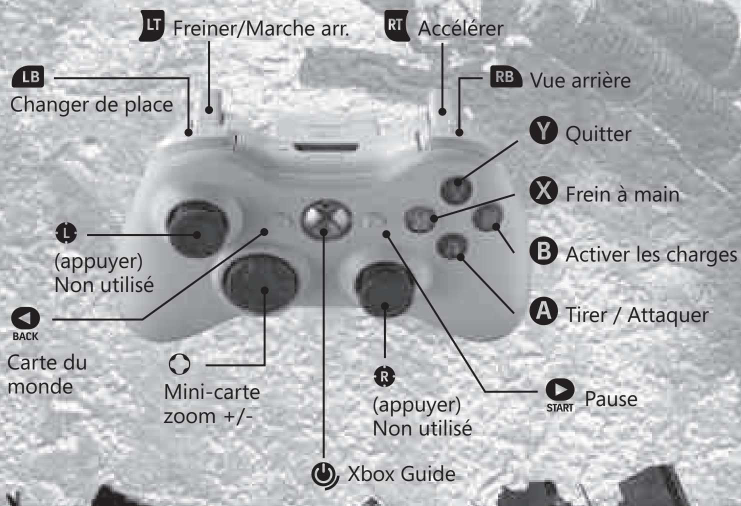
SOMMAIRE



MANETTE XBOX 360
COMMANDES À PIED



COMMANDES DES VÉHICULES



XBOX LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez du contenu (bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360 et Windows®. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings**.



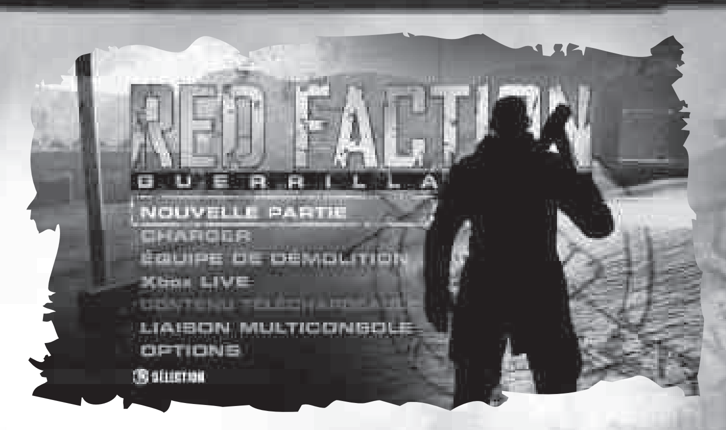
INTRODUCTION

En 2075, l'Earth Defense Force (Force de Défense Terrestre) reçoit un appel de détresse émanant d'une mine de Mars. Un groupe de révolutionnaires, la Red Faction, a réussi à renverser Ultor Corporation, la firme qui exploite les mines de Mars. L'EDF envoie donc sa flotte pour libérer les mineurs de Mars, traîner Ultor devant la justice et rétablir l'ordre dans les colonies martiennes. Pour rétablir l'ordre et la sécurité des colons, l'EDF installe des postes de commandes et des bases sur la planète. Pendant les premiers moments du gouvernement de l'EDF, la population de Mars s'épanouit : les colons s'installent, bâtissent des villes, développent des exploitations minières indépendantes. Leurs droits commencent à être reconnus sur Mars.

Cependant, depuis 50 ans, les choses ont considérablement changé. La politique maladroite de l'EDF a entraîné une colère sourde chez les mineurs et les habitants des colonies martiennes. Peu à peu, les colons sont chassés de leurs foyers et de leurs exploitations par des organisations terriennes cupides. Les mécontents organisent des grèves et des manifestations, et l'EDF y répond en instaurant des couvre-feux, en ouvrant des centres de détention, et en procédant à des arrestations massives et à des passages à tabac. L'escalade de la violence semble inévitable. Un petit groupe de révolutionnaires s'est organisé et a repris le nom de Red Faction. Bien que leur ennemi ait changé, leur cri de guerre reste le même : "La liberté ou la mort !"



MENU PRINCIPAL



NOUVELLE PARTIE
Rejoignez la Red Faction dans sa quête pour libérer Mars.

CHARGER
Chargez une partie sauvegardée précédemment pour poursuivre votre combat contre l'EDF.

ÉQUIPE DE DÉMOLITION
Passez la manette et détruisez un maximum de choses.

XBOX LIVE
Affrontez jusqu'à 15 autres joueurs dans des parties acharnées via Xbox LIVE.

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE
Téléchargez du contenu supplémentaire via Xbox LIVE.

LIAISON MULTICONSOLE
Affrontez jusqu'à 15 autres joueurs dans des parties sur un réseau privé.

OPTIONS
Réglez les commandes, l'affichage et le son.

ÉCRAN DE JEU



1. JAUGE DE SANTÉ
Lorsque vous êtes blessé par des tirs, des explosions ou une chute de débris, votre jauge de santé diminue et l'écran s'assombrit. Votre jauge de santé remonte au bout d'un certain temps. Lorsque la jauge est complètement vide, vous êtes mort.

2. VISEUR
Vous permet de viser les ennemis et indique le nombre de munitions restantes. Le viseur devient vert quand vous visez un allié.

3. INFOS SUR LA MISSION ET L'ACTION DE GUÉRILLA
Indique le nom de la mission ou de l'action de guérilla en cours et fournit des informations sur votre objectif.

4. MINI-CARTE
Servez-vous de cette carte pour vous orienter sur la planète. Les éléments importants sont signalés par différentes icônes. Les propriétés et les soldats de l'EDF apparaissent en rouge.

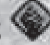
5. NIVEAU D'ALERTE
Ceci indique l'attitude de l'EDF à votre égard.
- Vert : les troupes de l'EDF vous ignorent sauf si vous agissez de manière hostile.
- Jaune : les troupes de l'EDF sont informées de votre présence et vous attaquent à vue.
- Orange : l'EDF envoie des renforts s'occuper de vous.
- Rouge : l'EDF est prête à tout pour vous éliminer.

6. MENU ARME (MAINTENIR RB)
Affiche les armes que vous pouvez utiliser. Vous pouvez en porter jusqu'à quatre. Pour changer d'armes, trouvez le râtelier d'une planque, une caisse de munitions ou ramassez l'arme d'un combattant mort.

GUÉRILLA

Vous n'avez aucune chance de vaincre l'EDF en employant les tactiques de combat standard. Face à un ennemi suréquipé, les attaques éclair sont le seul recours du plus faible. Observez le parcours des patrouilles et repérez les chemins les plus rapides pour entrer et sortir des bastions de l'EDF. De la sorte, vous saurez instinctivement quand il faut attaquer... et quand il ne le faut pas.

Mais ce que vous devez retenir avant tout, c'est que le plus important n'est pas de combattre loyalement, mais de remporter la victoire.

MISSIONS 

Gagnez votre place au sein de la Red Faction en accomplissant des missions.
Vous devez en accomplir impérativement pour libérer les secteurs de Mars. En les accomplissant, vous obtiendrez aussi du métal.

PLANQUES

Si vous devez échapper à l'EDF, vous fournir en munitions ou trouver de nouvelles armes pour vos frappes, vous pouvez aller dans l'une de nos planques. Les planques disponibles sont affichées sur la carte.

CONTRÔLE

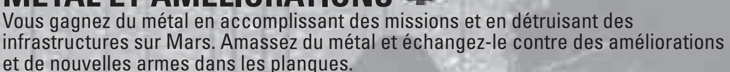
L'emprise de l'EDF sur chaque secteur varie. Votre carte indique le niveau de contrôle de chaque secteur. Effectuez des actions de guérilla, comme des raids, pour le faire baisser. Vous pouvez aussi détruire les installations de l'EDF.

Vous devez réduire le contrôle de l'EDF à zéro pour débloquer les missions de libération.

MORAL

Vos actions influent directement sur le moral des colons. Il augmente lorsque vous menez des actions de guérilla et détruisez les éléments de propagande de l'EDF, mais diminue lorsque des colons meurent par votre faute ou celle de l'EDF.

Plus le moral est élevé, plus les caisses de munitions sont remplies, plus le nombre de colons qui prennent les armes pour combattre à vos côtés est important et plus vous obtenez de métal en accomplissant des missions.



MÉTAL ET AMÉLIORATIONS

Vous gagnez du métal en accomplissant des missions et en détruisant des infrastructures sur Mars. Amassez du métal et échangez-le contre des améliorations et de nouvelles armes dans les planques.

Les structures et les caisses d'approvisionnement de l'EDF, ainsi que les dépôts de minerai, sont de bonnes sources d'approvisionnement en métal.

ACTIONS DE GUÉRILLA

La Red Faction mène un combat de tous les instants pour libérer Mars de l'EDF. En parcourant la planète, ouvrez bien l'œil et tendez l'oreille : des colons ont certainement besoin d'aide. Il existe plusieurs types d'actions de guérilla :

RAID DE LA GUÉRILLA : aidez la Red Faction à mener un raid contre un complexe de l'EDF.

ATTAQUE DE L'EDF : aidez la Red Faction à défendre un bastion contre les forces de l'EDF.

ÉVASION : sauvez des colons détenus par l'EDF.

INTERCEPTION : empêchez le personnel de l'EDF de transmettre des renseignements sur la Red Faction.

CONVOI : détruisez les lignes de ravitaillement de l'EDF en détruisant ou en prenant des véhicules importants.

DOMMAGES COLLATÉRAUX : accompagnez Jenkins pour détruire les propriétés de l'EDF.

DIVERSION XXL : semez le chaos pour détourner l'attention de l'EDF.

TRANSPORTEUR : découvrez des véhicules importants, puis ramenez-les aux planques.

EXPERT EN DÉMOLITION : mettez à l'épreuve vos compétences dans la démolition.

TACTIQUES DE GUÉRILLA

Il serait suicidaire d'attaquer l'EDF de front. Utilisez l'environnement pour tendre des embuscades et prendre l'ennemi par surprise.

SE METTRE À COUVERT

Servez-vous de votre environnement pour vous protéger des tirs ennemis. Près des murs et des véhicules, appuyez brièvement sur LB pour vous mettre à couvert. Utilisez ensuite le stick analogique gauche pour vous pencher et attaquer l'ennemi. Prenez garde, toutefois. Dans RED FACTION: GUERRILLA, les abris ne résistent jamais très longtemps.

S'ACCROUPIR

Pour rester en vie, vous allez devoir vous faire discret. Appuyez sur le stick analogique gauche pour vous accroupir. Notez que vous visez aussi avec plus de précision une fois accroupi.

SPRINTER

La fuite est parfois la seule solution pour survivre. Maintenez enfoncée LB pour sprinter. La distance que vous pouvez parcourir en sprintant n'est pas limitée, mais vous regagnez votre santé moins vite en vous déplaçant ainsi.

VISÉE AMÉLIORÉE

Débarrassez-vous des troupes de l'EDF avec des tirs très précis. Appuyez sur le stick analogique droit pour passer en visée améliorée. Ne manquez pas votre cible.

NAVIGATION SUR MARS



ICÔNES DE LA CARTE

Les éléments importants sont signalés sur votre carte. Pensez à les surveiller de près, car ils vous aideront à chasser l'EDF de la planète.

 **JOUEUR :** votre position actuelle.

 **BALISE DE NAVIGATION :** déplacez le curseur sur la carte et appuyez sur A pour marquer une position. Un chemin s'affichera sur votre carte principale et sur votre mini-carte pour vous guider jusqu'à votre destination.

 **PLANQUE :** échappez à l'EDF, achetez des améliorations et récupérez des armes.

 **MISSION DISPONIBLE :** obtenez des ordres de mission du commandant de la Red Faction.

 **OBJECTIF DE MISSION :** indique l'emplacement de votre objectif durant une mission.

 **ALLIÉ :** personnage ou véhicule essentiel pour la mission.

 **CIBLE DE MOYENNE IMPORTANCE :** propriété clé de l'EDF. Détruisez-la pour réduire le contrôle de l'EDF.

 **CIBLE DE HAUTE IMPORTANCE :** bâtiments de l'EDF lourdement défendus. Détruisez-les pour réduire considérablement le contrôle de l'EDF.

 **JAUGE DE CONTRÔLE :** cette jauge indique le niveau de contrôle de l'EDF dans le secteur. Les losanges signalent les missions disponibles. Pour libérer un secteur, réduisez le contrôle de l'EDF à zéro et accomplissez toutes les missions.

 **JAUGE DE MORAL :** niveau du moral des colons dans le secteur. Regonflez leur moral afin de trouver du soutien pour la Red Faction.

 **MÉTAL :** quantité de métal dont vous disposez pour acheter des armes et des améliorations.

OUTILS DE LA RED FACTION

CAISSES DE MUNITIONS
Dans chaque secteur, la Red Faction compte des membres qui cachent des caisses de munitions. Allez les voir pour faire recharger vos armes et modifier votre inventaire. Quand le moral augmente dans un secteur, la quantité de munitions contenues dans les caisses augmente.

MASSE
Cet objet est votre meilleur ami. La masse est une arme polyvalente et maniable, capable de détruire à peu près tout et n'importe quoi et qui présente l'avantage de ne pas avoir besoin de munitions. Ses attaques sont puissantes et silencieuses, l'idéal pour amoindrir les rangs de l'EDF en toute discrétion.

ARC ÉLECTRIQUE
L'arc électrique est une arme efficace à courte portée. Il projette une décharge électrique pouvant atteindre plusieurs ennemis et les sonner, voire les tuer. Il permet d'électrocuter tous les passagers d'un véhicule, ce qui facilite les attaques de convoi. À utiliser au corps-à-corps.

LE BROYEUR
Le broyeur projette des disques tranchants à très grande vitesse. Son moteur nécessite un bref temps de chargement avant chaque tir. Les disques peuvent tuer les soldats de l'EDF, mais ne provoqueront que peu de dégâts sur les bâtiments ou les objets.

CHARGES TÉLÉCOMMANDÉES
Ces charges télécommandées se collent à toutes les surfaces et sont idéales pour piéger l'ennemi. Si vous en placez plusieurs, elles exploseront suivant l'ordre dans lequel vous les avez armées, même si vous utilisez une autre arme. Soyez vigilant, si vous vous tenez trop près au moment de l'explosion, vous risquez de le regretter.

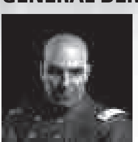
MINE DE PROXIMITÉ
Il est parfois dangereux de s'éterniser pour déclencher une explosion, c'est pourquoi vous disposez de mines de proximité. Ces armes sont très sensibles et doivent être placées directement sur le sol. Faites attention où vous les placez ; le capteur de proximité ne peut pas différencier les alliés des ennemis.

LANCE-ROQUETTE
Cet équipement minier a été modifié pour lancer des grenades propulsées. Il vous sera utile contre les véhicules, les blindés, les vaisseaux et même les bâtiments. Assurez-vous simplement d'être à bonne distance de la cible quand vous tirez.

PERSONNAGES

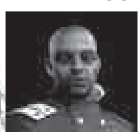
EDF

GÉNÉRAL BERTRAM ROTH



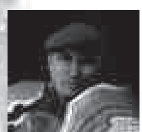
À la tête de l'oppression brutale des colons de Mars par l'EDF, le général Roth ne connaît aucune pitié. C'est ainsi qu'il a ordonné aux soldats placés sous son commandement de réprimer par tous les moyens nécessaires l'insurrection de la Red Faction. Une fois nommé sur Mars, Roth a compris que ses ennemis au sein du conseil de l'Earth Defense Force avaient tout fait pour le muter sur cette "planète d'attardés". Toutes ses actions sont dictées par sa paranoïa.

AMIRAL LUCIUS KOBEL



Kobel est l'architecte en chef et l'officier en charge de l'hydre, le vaisseau spatial de guerre le plus puissant jamais construit. Politicien rusé, Kobel est un membre influent du conseil de défense terrien ; il s'impose comme celui qui est prêt à assumer le commandement de toutes les opérations militaires de Mars, au cas où le conseil perdrait patience et démettrait de ses fonctions le Général Roth.

COLONEL JOSEPH BROGA



Broga est l'instigateur de la zone de tir libre de l'EDF, une zone tampon se trouvant entre le secteur civil de dust et la base EDF de Eos. Le colonel est également en charge du département des enquêtes spéciales de l'EDF. Sous sa tutelle, les soldats de l'EDF sont formés à des "techniques avancées d'interrogatoire" mises au point pour obtenir n'importe quelle information jugée utile pour combattre la Red Faction.

CAPITAINE HALVAR GUNNARSEN

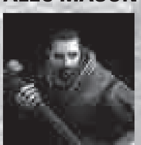


Surnommé le "boucher de Chryse" par beaucoup de combattants de la Red Faction, Gunnarsen est le chien de garde de l'EDF. Il est tristement célèbre pour avoir ordonné à ses troupes de réprimer une révolte de mineurs qui coûta la vie à 300 civils. Nommé à la tête du secteur Dust de Mars, la tâche principale de Gunnarsen est de garantir le bon fonctionnement des unités de traitement du minerai - de gré ou de force.

PERSONNAGES

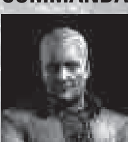
RED FACTION

ALEC MASON



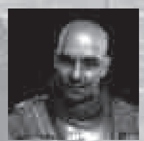
Alec Mason a toujours vécu une existence de nomade, parcourant la terre à la recherche de travail. Mars n'est que la destination la plus récente de sa longue série de voyages, mais s'il est là, c'est surtout parce qu'il était au mauvais endroit au moment. C'est son frère Dan qui l'a convaincu de venir sur la planète rouge. Alec ne cherche rien de plus que de gagner sa vie correctement. N'étant pas aussi idéaliste que son frère aîné, Alec préfèrerait trouver un foyer à lui plutôt que de changer le monde.

COMMANDANT HUGO DAVIES



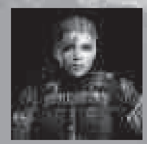
Après avoir assisté impuissant au massacre de centaines de colons, Davies abandonna toutes les méthodes généralement utilisées : la négociation, la médiation et les manifestations pacifiques, et il commença à entraîner ses partisans à un nouveau style de guerre. Ils adoptèrent des tactiques de combat de guérilla pour lutter contre la puissance militaire de l'EDF, et ramenèrent la Red Faction à la vie.

DAN MASON



Dan Mason n'a vécu qu'un an sur Mars, mais cette courte période lui a suffi pour tomber amoureux des vastes plaines et des espaces ouverts de la planète rouge. Las de l'EDF et des corporations qui la soutiennent, Dan a rejoint les rangs de la Red Faction pour combattre pour la liberté de Mars. C'est lui l'expert en démolition du groupe, il forme les nouvelles recrues à l'utilisation de leurs outils comme outils, mais aussi comme armes.

SAMANYA



Orpheline, Sam a toujours vécu sur Mars. Considérée par certains comme un génie de la mécanique, Sam est capable de tout réparer. Sam est à l'origine de beaucoup d'armes modifiées qu'utilise la Red Faction, dont l'arc électrique et le broyeur.

JENKINS



Expert en véhicule, que ce soit en conduite ou en maintenance, Jenkins trimballe ses outils sur Mars dans un véhicule marauder modifié, attaquant tout ce qui appartient de près ou de loin à l'EDF. Né sur Mars, Jenkins a rejoint la Red Faction parce qu'il est convaincu que Mars représente le futur de l'humanité.

XBOX LIVE (JEU EN LIGNE JUSQU'À 16 JOUEURS)

MODES

ANARCHIE : Tuer ou être tué, telle est la question dans cette symphonie de la destruction ouverte à tous.

ÉQUIPE ANARCHIE : choisissez votre camp : EDF, ou Red Faction, puis éliminez vos ennemis.

CAPTURER LE DRAPEAU : frayez-vous un chemin dans le camp des ennemis pour mettre la main sur leur drapeau et le rapporter dans votre camp.

CONTRÔLE DES DÉGÂTS : deux équipes s'affrontent pour s'approprier trois cibles. Détruisez les cibles ennemies puis reconstruisez-les à l'aide de votre reconstructeur pour marquer des points.

SIÈGE : deux équipes s'affrontent, et tour à tour attaquent et défendent des cibles sur une carte. Les assaillants détruiront tout sur leur passage de n'importe quel moyen, alors que les défenseurs tentent de résister avec leurs reconstructeurs. L'équipe qui cause le plus de dégâts remporte la partie.

DÉMOLITION : protégez vos ingénieurs pendant qu'ils ravagent tout sur leur passage et qu'ils marquent des points pour votre équipe. Vous devez protéger vos ingénieurs à tout prix. Sans eux, vous ne pouvez pas gagner.

SPECTATEUR : si vous avez simplement envie d'observer, jouez en mode Spectateur pour suivre l'action de vraies parties.

ÉQUIPE DE DÉMOLITION (HORS LIGNE, JEU À TOUR DE RÔLE)

COURSE AU BARIL

Détruisez les barils rapidement pour remporter la manche. Vous avez 60 secondes pour détruire 5 barils rouges. Votre tour s'achève lorsque les barils sont détruits ou que le temps imparti est écoulé. Vous pouvez gagner des points bonus en détruisant les barils bleus présents sur la carte ou en mettant le moins de temps possible.

CHAOS TOTAL

Faites autant de dégâts que possible pour remporter la manche. Vous avez une minute et des munitions à volonté, alors foncez !

CHAOS

Faites autant de dégâts que possible pour remporter la manche. Vous disposez de 3 minutes, mais chaque coup tiré avec une arme et chaque activation de votre pack vous coûtent du temps.

ESCALADE

Faites autant de dégâts que possible pour remporter la manche. Vos munitions sont limitées, alors ne les gaspillez pas. La quantité de munitions et le temps imparti augmentent à chaque manche.

PACKS

Les packs sont un élément essentiel du mode multijoueurs de Red Faction: Guerrilla. Vous les trouverez dans des casiers spéciaux sur chaque carte. Chaque casier en contient trois. Si vous mourez en possession d'un pack, il est replacé dans son casier.

JETPACK : le JetPack vous permet de voler et d'attaquer vos ennemis d'en haut. Essayez d'utiliser le JetPack avec des charges télécommandées pour semer le chaos parmi les rangs ennemis !

AÉROPODE : le Pack Aéropode vous permet d'accélérer brièvement, ce qui est utile quand vous utilisez une masse ou un fusil. Cette accélération vous permet de vous approcher rapidement d'un ennemi pour l'achever en un clin d'œil.

RHINOCÉROS : le Pack Rhinocéros vous transforme en véritable force de la nature ! Aucune structure ne peut vous résister quand vous en utilisez un.

PROPULSION : ce Pack vous permet de grimper ou descendre à des vitesses aussi vertigineuses que destructrices. Les ennemis au-dessus ou en dessous de vous n'ont aucune chance lorsque vous utilisez un Pack Propulsion.

COMMOTION : le Pack Commotion émet une onde puissante autour de vous qui assomme tous les ennemis à proximité. Rien de tel qu'une onde de Commotion déclenchée au bon moment pour contrer un ennemi qui charge vers vous avec un Aéropode.

SÉISME : lorsque vous activez un Pack Séisme, toute la zone qui vous entoure se met à trembler violemment. Cela vous permet d'endommager les structures et de désorienter les ennemis à proximité. Utilisez un Pack Séisme pour raser rapidement un champ de bataille.

PUISSANCE DE FEU : le Pack Puissance de feu vous permet d'infliger de lourds dégâts avec l'arme de votre choix. Utilisez-la pour couvrir des alliés qui tentent de battre en retraite.

PACK DE SOINS : utilisez les Packs de Soins pour régénérer rapidement votre santé et celle des alliés qui vous entourent. Utiliser un Pack de Soins au bon moment peut faire toute la différence.

DISCRÉTION : le Pack Discrétion vous rend quasiment invisible aux yeux de l'ennemi. Utilisez-le pour vous approcher d'eux et frapper !

VISION : grâce au Pack Vision, vous utilisez des rayons X pour repérer des ennemis à travers n'importe quelle structure. Personne ne peut vous échapper quand vous utilisez un Pack Vision.

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ. En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en accepter l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

I. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE

a. droits d'auteur et droits voisins

Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le Logiciel ») sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs. Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

b. Octroi de licence

THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après. Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence. Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers. Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation. Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. UTILISATION AUTORISEE ET RESTRICTIONS

La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'UN utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois. La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives au droit d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à reproduire, décompiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. En outre, vous n'êtes pas autorisé à traduire le code-objet du Logiciel en code source sauf dans les conditions strictement définies par la loi. Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez obtenir des informations permettant de mettre en œuvre l'interpopérabilité du Logiciel, vous vous engagez à consulter préalablement et avant toute décompilation THQ pour savoir si ces informations ne sont pas facilement et rapidement accessibles.Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconque des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur UN ordinateur.

JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE EXCLUSION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ DANS LES CONDITIONS DEFINIES AU PARAGRAPHE « GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS ».

4. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER.. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE REPONSABILITE POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION. Les dommages-intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant du prix d'achat payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

5. RESILIATION

La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Dès la résiliation, vous devrez détruire le CD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur doant vous avez le contrôle.

6. LOI APPLICABLE

La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

7. INTEGRALITE DU CONTRAT

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signé par THQ n'aura aucune force exécutoire. Toute pratique qui s'écarterait des dispositions du présent contrat ne pourra valoir renonciation de la part de THQ à demander l'application des dispositions du présent contrat.

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://support-formular.thq.de**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U., Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B, Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
Tlf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:
Registra tu juego en **www.thq-games.es** para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34€ la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: **assistenza@thq.com**
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

Registra il tuo gioco su **www.thq-games.com/it/** per ottenere una completa assistenza online e trovare risposta alle domande più frequenti.

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://support-formular.thq.de**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,
liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:
€ 0,11 por minuto

РОССИЯ

Телефон: **+44 (0)87 06080047**
(оплата звонка из России по международному тарифу)
(Пн-Пт с 8.00 до 19.00,
Сб с 9.00 до 17.00 по местному времени)
Онлайн:
Зарегистрируйте игру на сайте **www.thq-games.com** для доступа к FAQ и полной онлайн-поддержки

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://support-formular.thq.de**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online: Register your game at **www.thq-games.com** for FAQs and full online support

الإمارات العربية المتحدة

تليفون رقم: 800 42 637
الأحد إلى الخميس من 9:00 ص حتى 6:00 م
(الرقم المجاني)
بريد إلكتروني: info@plutogt.com

04/09